

**BINA NUSANTARA UNIVERSITY**

---

School of Computer Science

Skripsi Sarjana Komputer

Semester Ganjil Tahun 2011/2012

**PERANCANGAN GAME EDUKASI PETA BUTA INDONESIA UNTUK  
SISWA SEKOLAH DASAR KATOLIK ABDI SISWA BERBASIS  
MULTIMEDIA****Victor Anggriawan 1200971490****Alvian Agustinus Tandiputra 1200972890****David 1200973060****Kelas / Kelompok : 07 PGT / 1****Abstrak**

Latar belakang dari pembentukan skripsi ini adalah ditemukannya banyak kesulitan yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran Peta Buta, tidak hanya karena pelajarannya yang sulit namun juga dikarenakan kurangnya daya tarik dari cara pengajaran pelajaran tersebut. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk merancang sebuah game yang bersifat edukasi untuk meningkatkan minat belajar siswa SD dalam pelajaran Peta Buta. Manfaat dari game Peta Buta ini adalah meningkatkan prestasi dalam pelajaran IPS khususnya Peta Buta, selain itu manfaat lainnya adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar bagi guru tentang pelajaran Peta Buta. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode pengumpulan data, studi kepustakaan, dan perancangan aplikasi. Masing - masing metode berperan penting dalam mengumpulkan informasi. Perancangan aplikasi dibuat dengan menggunakan *storyboard* dan *gameplay*. Hasil yang dicapai adalah suatu game edukasi yang dibuat semenarik mungkin agar disukai serta mudah dimengerti oleh siswa SD. Simpulan yang didapat dari skripsi ini adalah game yang berfungsi sebagai alat ajar yang dibuat sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah.

**Kata Kunci** : Game edukasi, peta buta, game multimedia, alat ajar